



## PERFIL DE PROYECTO DE AULA

AREA: Coordinación de Investigación D+I

CODIGO: 12-CDI-01

VERSION: 01

UBICACION: URCUQUI

Nro. PAGINAS: 1 de 6

Investigación Formativa – IST17J

## Formato de Perfil de Proyecto de AULA

### Coordinación de Investigación D+I

Investigación Formativa - IST17J

Versión [1.0.0]

FECHA DE  
EXPEDICION:

3 de Enero del 2024

FECHA DE  
ACTUALIZACION:

ELABORADO POR:  
MARCO CHECA

APROBADO POR:



## PERFIL DE PROYECTO DE AULA

AREA: Coordinación de Investigación D+I
CODIGO: 12-CDI-01
VERSION: 01
UBICACION: URCUQUI
Nro. PAGINAS: 2 de 6

### Contenido

1. TEMA.....	3
2. EL PROBLEMA (¿EL POR QUÉ?).....	3
3. IDENTIFICACIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN .....	4
4. OBJETIVOS (¿PARA QUÉ?).....	4
3.1. OBJETIVO GENERAL.....	4
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	4
4. OBJETO DE ESTUDIO (¿EL QUÉ?).....	5
5. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN.....	5
6. METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN A EMPLEAR .....	5
7. ESQUEMA DE CONTENIDOS DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE AULA .....	5

FECHA DE EXPEDICION:  3 de Enero del 2024	FECHA DE ACTUALIZACION:	ELABORADO POR: MARCO CHECA	APROBADO POR:
--	----------------------------	-------------------------------	---------------



## PERFIL DE PROYECTO DE AULA

AREA: Coordinación de Investigación D+I
CODIGO: 12-CDI-01
VERSION: 01
UBICACION: URCUQUI
Nro. PAGINAS: 3 de 6

### FORMATO PERFIL DE PROYECTO DE AULA

#### Proyectos de AULA

IST17J

#### 1. TEMA

Debe ser lo mas concreto posible y debe corresponderse con el problema que se desea resolver y el objetivo general que orienta la solución.

- Declare el tema del proyecto de AULA, a partir del objetivo general.

#### EJEMPLO:

**Tema:** Modelo de gestión para el desarrollo de los procesos de investigación en la Carrera de Biotecnología del IST 17 DE JULIO

**Objetivo General:** Diseñar un modelo de gestión para el desarrollo de los procesos de investigación en la Carrera de Biotecnología del IST 17 DE JULIO

#### EN DESARROLLO DE SOFTWARE

**Tema:** Software de gestión de cartera en la Cooperativa de Ahorro y Crédito "Atuntaqui Ltda"

**Objetivo General:** Implementar el software de gestión de cartera en la Cooperativa de Ahorro y Crédito "Atuntaqui Ltda.

Es necesario que el software llegue al nivel de implementación en la que el sistema está funcional, listo para su implantación, tal como lo manifiesta (applicatta.cl, 2023):

"Implementar la aplicación: Es la construcción definitiva donde se elaboran, adaptan y añaden los elementos previamente contemplados, o bien, se trabaja en casos adaptativos, es decir, se adecuan aplicaciones de código abierto ya construidas que se ajusten a los requerimientos del cliente.

Implantar la aplicación: cuando una aplicación se instala sin modificar su código fuente, tras esto, corresponde realizar la migración de datos, capacitar a los usuarios y aportar los documentos y manuales respectivos que permitirán trabajar de manera productiva y eficaz".

#### 2. EL PROBLEMA (¿El por qué?)

Es la situación inicial que afecta al hecho, objeto de estudio (realidad objetiva sobre el cual actúa el investigador) o fenómeno a estudiar, que determina una necesidad en un sujeto (investigador), el cual debe desarrollar una actividad para transformar la situación mencionada, para darle solución y que tiene validez para un determinado tiempo o etapa de desarrollo.

La determinación de un problema-tema del proyecto de AULA debe estar fundamentada en su justificación y viabilidad del proyecto, el equipo debe responder a un conjunto de preguntas básicas, entre las cuales se destacan:

FECHA DE EXPEDICION:	FECHA DE ACTUALIZACION:	ELABORADO POR: MARCO CHECA	APROBADO POR:
3 de Enero del 2024			

	<b>PERFIL DE PROYECTO DE AULA</b>	AREA: Coordinación de Investigación D+I
		CODIGO: 12-CDI-01
		VERSION: 01
		UBICACION: URCUQUI
		Nro. PAGINAS: 4 de 6

- Conveniencia: ¿Para qué sirve?
- Relevancia Social: ¿Beneficio y su proyección?
- Implicación práctica: ¿Problema que resuelve?
- Análisis del tiempo: ¿Qué plazos se dispone?

En Desarrollo de software por lo general el principal problema es la complejidad o dificultad en los procesos o flujo de trabajo de las actividades que se realizan en las empresas o instituciones cuya solución propuesta es el software que mejorará la realización de éstos.

### 3. IDENTIFICACIÓN DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Se debe dejar constancia la relación que guarda entre el proyecto de AULA con las líneas de investigación aprobadas en la Comisión de Investigación del Instituto, lo cual constituye una evidencia de que la función del proyecto se desarrolla a partir de los diagnósticos de problemas realizados. Ver Anexo 2

### 4. OBJETIVOS (¿Para qué?)

#### 3.1. OBJETIVO GENERAL

Es la situación ideal de respuesta que se prevé para el problema ya planteado. Es la expresión totalizadora y sintética de la solución del problema. Es el modelo por alcanzar en la solución del problema en términos de relaciones causales y variables. Apoyarse en la Taxonomía de Bloom que sirve para categorizar los objetivos del aprendizaje que se quieren alcanzar con los estudiantes.

#### 3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Se refiere a las etapas, momentos o actividades parciales por las que debe transitar el proyecto, mediante las cuales se organiza el logro del objetivo general.

Es muy conveniente que los objetivos específicos, en una cantidad racional y apropiada para cada tipo de disciplina o campo interdisciplinario, abarquen las siguientes acciones:

- Objetivo (s) referidos (s) al análisis de la teoría del objeto de estudio.
- Objetivo (s) referidos (s) a la realización del diagnóstico sobre la situación real que presenta el objeto de estudio.
- Objetivo (s) referidos (s) a la presentación o explicación de la propuesta de solución al problema investigado.
- Objetivo (s) referidos (s) a la validación de la propuesta presentada.

El proceso de validación puede hacerse mediante la evaluación de los resultados derivados de la aplicación de la propuesta o recurriendo a determinados métodos de validación como el referido al criterio de expertos.

FECHA DE EXPEDICION:	FECHA DE ACTUALIZACION:	ELABORADO POR: MARCO CHECA	APROBADO POR:
3 de Enero del 2024			

	<p align="center"><b>PERFIL DE PROYECTO DE AULA</b></p>	AREA: Coordinación de Investigación D+I
		CODIGO: 12-CDI-01
		VERSION: 01
		UBICACION: URCUQUI
		Nro. PAGINAS: 5 de 6

#### 4. OBJETO DE ESTUDIO (¿El qué?)

Hace referencia a aquello que se quiere conocer respecto a un fenómeno en una investigación. Tiene que estar bien delimitado; preciso y claro, sin ningún tipo de ambigüedad. Se debe determinar a partir de la problemática a solucionar.

En el desarrollo de software por lo general son los procesos o flujo de trabajo de las actividades institucionales o empresariales sobre los cuales se aplicará la solución informática.

#### 5. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

La variable independiente es el centro del experimento y es aislada y manipulada por el investigador.

La variable dependiente es el resultado medible de esta manipulación, los resultados del diseño experimental. En muchos experimentos físicos, es generalmente fácil aislar la variable independiente y medir la dependiente.

Si se ha diseñado un experimento para determinar qué tan rápido se enfría una taza de café, la variable independiente manipulada es el tiempo y la variable medida dependiente es la temperatura.

En el caso de desarrollo de software la Variable Independiente manipulada serán los procesos que se efectúan en la institución y la variable medida dependiente (el problema) será la complejidad o dificultad de estos procesos al aplicar el software obtenido para mejorar aquello (el experimento, la solución)

#### 6. METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN A EMPLEAR

La metodología investigativa integra métodos, técnicas e instrumentos a aplicar en el proceso de investigación, cuyo producto final contribuye al desarrollo del proyecto de investigación o de AULA en el presente caso en el procesamiento de la información que se genera a partir del estudio realizado.

En este aparatado se deberá especificar que métodos, técnicas e instrumentos se han utilizado en el proyecto sin llegar conceptualizarlos, sino más bien especificando como contribuyó en el proyecto de AULA.

En el desarrollo de software se recomienda utilizar el método deductivo-inductivo o analítico-sintético.

#### 7. ESQUEMA DE CONTENIDOS DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE AULA

Es una propuesta del contenido final que tendrá el informe final del proyecto de AULA, en el que estará dividido por capítulos, sugiriendo la siguiente estructura:

PORTADA (ver anexo 3)

CAPITULO I  
INTRODUCCIÓN

FECHA DE EXPEDICION:	FECHA DE ACTUALIZACION:	ELABORADO POR: MARCO CHECA	APROBADO POR:
3 de Enero del 2024			



## PERFIL DE PROYECTO DE AULA

AREA: Coordinación de Investigación D+I

CODIGO: 12-CDI-01

VERSION: 01

UBICACION: URCUQUI

Nro. PAGINAS: 6 de 6

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 El Problema
- 1.3 Identificación de la línea de Investigación
- 1.4 Objetivo General
- 1.5 Objetivos Específicos
- 1.6 Variables de Investigación
- 1.7 Metodologías de investigación a utilizar

### CAPITULO II MARCO TEÓRICO

- Temas referentes a la variable Independiente (Objeto de estudio).
- Temas referentes a la variable Dependiente (El problema, Dificultad o complejidad de los procesos).
- Temas Referentes a las herramientas a utilizar para la solución (Frameworks, Lenguajes de programación, herramientas CASE, entre otros, para la Carrera de Software).

### CAPITULO III DESARROLLO DE LA PROPUESTA

- Temas referentes al desarrollo de la solución (Metodología de desarrollo: XP, SCRUM, CASCADA, entre otras, para la Carrera de Software).
- Pruebas.

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

El Informe Final no deberá contener más de 40 páginas.

FECHA DE EXPEDICION:	FECHA DE ACTUALIZACION:	ELABORADO POR: MARCO CHECA	APROBADO POR:
3 de Enero del 2024			